MENSILE - ANNO I - N. 2

HIT PARADE

SPECTRUM

32 PAGINE TUTTE A COLORI

30 GIOCHI

UNA SPORCA RIVISTA

Questa volta l'abbiamo fatta veramente sporca nei confronti di chi non legge (e fa male) le nostre riviste. Infatti in questa bellissima compilation di 30 titoli eccezionali per lo Spectrum abbiamo anche inserito una mera di sporchi trucchi per vincere ai giochi più familiari del vostro computer. Nel primo servizio della rivista trovate anche la maniera di godere di un numero infinito di vite ad alcuni giochi tra i più ''gettonati''. Sì, lo sappiamo è un'azione riprovevole ma non possiamo sapere questi segreti e tacerli ai nostri amici lettori. Agli altri, i più onesti, che non ne vogliono sapere di porcherie resta la soddisfazione di imparare i segreti di Zorro e Mugsy Revenge, un'avventura tra le più interessanti.

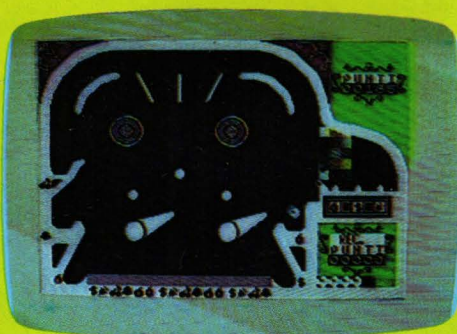
HIT PARADE SPECTRUM Edizione Società SIPE - s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Direttore Resp. Elvio Fantini - Registr. 543 del 13/10/86 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Viale Famagosta, 75 - Milano - Stampa Franco Battaia snc - Rozzano (MI)

FIREFLY

Uno schermo pieno di insidie è quello che ci attende in questo gioco. Le caverne sono ricolme di massi da spostare facendo ben attenzione a farli precipitare senza correre il rischio di rimanere schiacciati dal loro peso o ancora peggio rimanendo intrappolati nel crollo e vedendo i secondi scorrere impietosi.

JOYSTICK
AGF-KEMPSTON-SINCLAIR-PROTEK

Tasti ridefinibili

SUPERFLIPPER

Il gioco del flipper trova qui la sua massima espressione. Manca solo il gestore del bar e il tilt per gli spintoni alla macchina. Nel gioco solito è inserita la Fruit Machine che viene attivata dal muro di mattoni colorati. Quando la palla arriva sulla Machine premere il tasto di Fuoco per farla girare a nostro vantaggio.

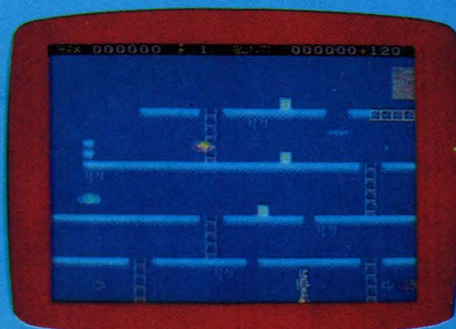
da Q a T **da A a G** **da Z a V**	comando sinistro
da Y a P **da H a L** **da B a SYMBOL SHIFT**	comando destro
da 1 a 5	abbassa molla
da 6 a 0	alza molla
ENTER	tirare palla
CAPS SHIFT + SPACE	uscire
PUNTEGGI	Bumper 25 buche 5/10/50 pallina bonus a 10.000

SETTEBELLO

Una lunga corsa sopra e dentro un treno velocissimo. I gangster ci inseguono e i pericoli sono disseminati ad ogni passo. È molto facile cascare giù dalla vettura in corsa!

JOYSTICK SINCLAIR

I alto
J sinistra
L destra
M basso

FRIGUS

L'obiettivo di questo bellissimo e affascinante gioco è scongelare tutti i sei compartimenti evitando pericoli mortali come cibarie volanti, cubi di ghiaccio e robot guardiani. Per riuscire a scongelare un compartimento devi semplicemente raggiungere il pulsante di antigelo posto normalmente nella parte alta dello schermo. Buona fortuna e... copriti!

JOYSTICK KEMPSTON

Z sinistra
X destra
P o Q su
A o L giù
CAPS o SPACE salto
C,N o S.SHIFT fuoco
H pausa

IL GATTO

Un ladro dalle ambizioni sfrenate. Stavolta il suo compito di predatore notturno è reso ancora più difficile da molti congegni elettronici disseminati ovunque.

JOYSTICK KEMPSTON

Z	sinistra
X	destra
SPACE	salta
1	musica si/no
2	pausa
CAPS + 0	reset gioco

GIANNI L'ERMELLINO

Lo scopo del gioco è aiutare Gianni l'Ermellino a svaligiare le case del quartire. Appena iniziato il gioco puoi scegliere in quale casa entrare. La casa quattro è molto più difficile della uno. Una volta entrato devi trovare la cassaforte e la bomba, per farla scoppiare devi scoprire dove si trova la bottiglia di elisir con cui potrai fare il pieno di sangue.

JOYSTICK KEMPSTON

6	sinistra
7	destra
9	alto
8	basso
0	fuoco

SENZA TREGUA

Una pazza corsa contro la morte a bordo di un'auto alla James Bond, cercando di prendere a sportellate o a mitragliate le vetture dei nemici. Il segreto sta nell'evitare l'attacco della macchina rossa e dell'elicottero. Quando poi arriva l'acqua, eliche pronte!

JOYSTICK
KEMPSTON-SINCLAIR-AGF

tasti ridefinibili

COMPUTER OLIMPICS I°

Per vincere un alloro olimpico la strada è lunga. Passa attraverso tanto allenamento, molta voglia di faticare e un mucchio di forza di volontà. Anche nei giochi elettronici è la stessa cosa. Prova quindi ad allenarti nella corsa, nel tiro con l'arco, il ciclismo e il football.

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

CORSA **SPACE** Caps
ARCO Enter
CICLISMO Space, Caps, D
FOOTBALL Space, Caps, P,O

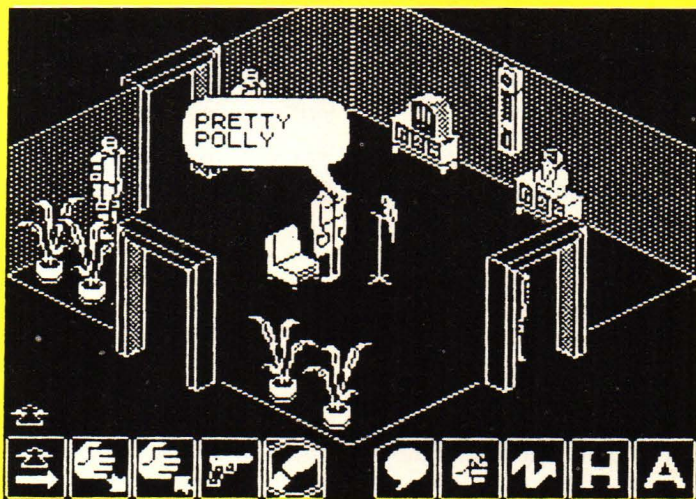
COME VINCERE A...

VITE E VOLONTÀ

Finders Keepers: digitate 34252,O vite infinite oppure 30394,N o 33969,O (N = numero delle vite).
Avalon: digitate 23782,2; 23876,201; 23878,204; 23879,227; Goto O energia infinita.
Adastra: digitate 35853,O energia infinita.
Hunckback: digitate 26888,O vite infinite.
Manic Miner: aggiungete linea 25 digitate 24289,20 o 25 digitate 35136, o (vite).
Attic Attack: digitate 36519,O vite infinite, digitate 35353,O energia infinita.
Zzoom: digitate 24743,O energia infinita.
Sabrewulf: digitate 39702,30 niente mostri, digitate 43575,N (N = numero delle vite).
Jetpac: digitate 25015,62; digitate 25016,5; digitate 25017,O; digitate 25018,O vite infinite.
Lunar Jetman: digitate 23439,201; digitate 36965,O vite.
Zaxxon: digitate 48825,255 vite infinite.
Arcadia: digitate 25776,O vite infinite.
Mutant Monty: digitate 54959,O vite infinite.

MAX HEADROOM

Tanto per cominciare, immettete E nel codice di chiamata di sinistra. Giunti al livello 200, procedete fino all'altro ascensore, dove potete immettere il codice di chiamata ascensore P. Quando l'ascensore arriva a questo livello, selezionate il consiglio d'amministrazione. Per ciascun consigliere dovrete immettere un codice: Peter Harrison (AO), James Boguley (DC), John Pickford (41), Paul Ranson (28).
Una volta esaurito questo controllo di sicurezza, cercate su questo piano il codice presidenziale. Quando lo trovate, salite su un ascensore e digitate L. Arrivati al piano, dovrete immettere il codice presidenziale del presidente Grossmer. Prima però ricordatevi di selezionare il presidente, se no l'ascensore impazzirà. Cercate poi Max Headroom su questo piano. Una volta che lo avrete trovato, vi verrà ordinato di proseguire in ascensore. L'ascensore vi porterà al pianterreno- e alla fine del gioco! Sull'altro lato della cassetta troverete ora un messaggio personale di congratulazioni da parte di Max.

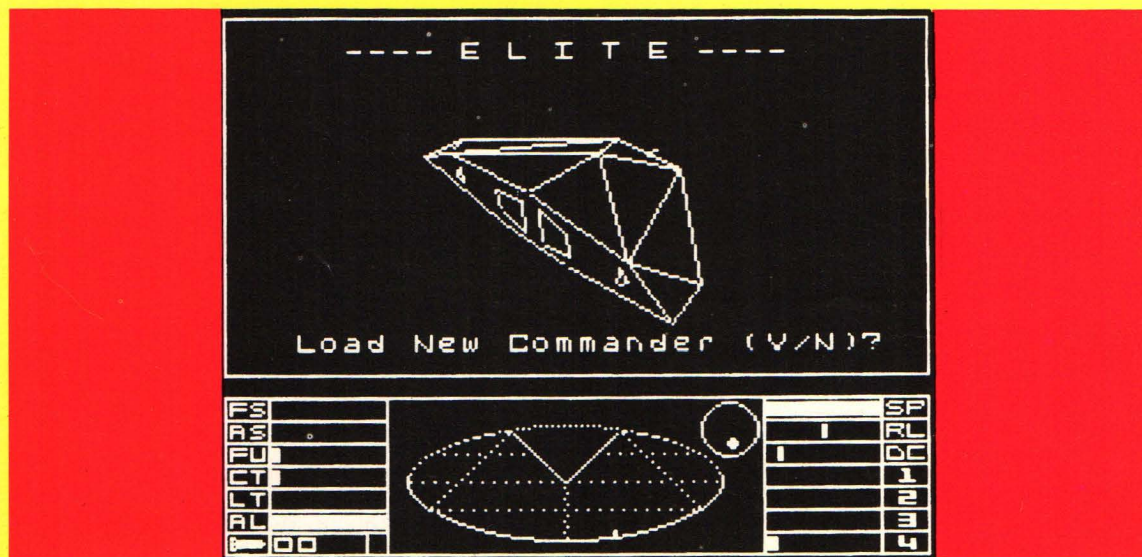
MOVIE

Abbiamo scovato alcuni difetti di programmazione nel gioco: eccoli, uno per uno.
Quando ci si avvicina a una persona e le si spara nello stomaco, si vede apparire il proprio ultimo discorso e non si può più usare quella pistola.
Entrando in certe stanze si viene trasformati in grossi orologi a pendola; dopo un po' si torna ad essere il detective, ma nel frattempo il gioco è incontrollabile e ignora le istruzioni. Bisogna spegnere il computer, dato che 'abort' non ha alcun effetto.
Se si entra nella stanza in cui la bottiglia cade dal soffitto sul tavolo, se si tenta di uccidere il gangster presente sul posto il protagonista sferrerà in continuazione dei pugni e muoverà i piedi senza riuscire a camminare, come se portasse degli schettini.
Spostandosi in certe direzioni, si nota una grossa sovrimpressione di spazzatura proprio sopra il protagonista. Andando a sinistra, il vostro personaggio oscillerà tra il detective e la ragazza, e dopo un po' l'intero gioco andrà in black-out.
Presa la pistola e raggiunta la sala da ballo, si entra da una qualsiasi delle tre porte e ci si dirige a sud, verso il cattivo. Sostate con le spalle al muro, e quando lui comincerà a picchiarvi sparategli. Mentre vi incamminate, noterete che il detective si trasforma in Tanya, lasciandosi dietro una grossa chiazza indistinta.

SPITFIRE 40

Per evitare di avere il nemico in coda e prenderlo a vostra volta alle spalle (non appena apparirà nello specchietto), premete insieme i tasti A,Z ed L, facendo una virata stretta a sinistra. Mantenetevi su una circonferenza immaginaria fuori dalla portata del fuoco avversario, aiutati dall'inclinazione che vi sarà data dalla forza centripeta di L. L'orizzonte diventerà verticale: restate lì, effettuando le correzioni con S e X.
Riprendete la rotta di prima della virita, raddrizzatevi ed attendete che l'avversario appaià- di solito nell'angolo superiore destro dello specchietto. Con i tasti A,S,K,L e P portatevi verso la posizione del nemico fino ad averlo leggermente a sinistra del mirino. Sparate quando vi sarà vicino.
E adesso, ecco il difficile: lo Spitfire può atterrare dappertutto, basta seguire grosso modo una rotta che conduce alla estremità di una pista o di qualsiasi altra superficie. Sulle prime discendete in fretta, diciamo a circa 400 piedi al minuto. Giunti sui 1000 piedi di quota, raddrizzatevi con L e P finché l'indicatore di posizione degli elevatori segna O. Diminuite poi i giri con W in modo di giungere ad una

velocità di discesa di appena 500 piedi al minuto, tra 0 e 1. Così stabilizzati, potete atterrare ovunque!
Usate poi Z e X con tocco lieve per allinearvi alla pista e rallentate. Atterraggio! Usate i freni e fermatevi. Se volete conoscere il vostro punteggio, disinserite i freni e andate ancora un po' avanti su una rotta compresa tra O° e 180°: quando appare il vostro punteggio, memorizzatelo.... e poi riprendete il volo!

ELITE

Non sappiamo se si tratti di un difetto di programmazione o di un effetto deliberato, ma il perimetro di sicurezza della stazione parziale diventa sempre più stretto man mano che si gioca.
Un altro problema è il volo iperspaziale nello spazio Thargoid. Prima di premere H per passare nell'iperspazio, premere 'caps shift' per congelare il gioco, e poi F (premere una volta sola). Scongelate il gioco con la barretta spaziatrice e raggiungete via iperspazio (H) il pianeta prescelto. A metà strada verrete attaccati dai Thargoid, in un numero massimo di mezza dozzina. Premendo H di nuovo senza cancellare la procedura, arriverete di nuovo nello spazio Thargoid e sarete attaccati da un numero ancora maggiore di Thargoid!
In questo 'spazio fatato', il miglior modo per far fuori le navi dei Thargoid sta nel rendersi invisibili usando il dispositivo di camuffamento: potete farlo dopo essere stati attaccati ed aver distrutto un minimo di quattro Asps. Non preoccupatevi se la prima volta non vi riesce, tanto continueranno ad attaccarvi ad ogni viaggio che farete. Conservate la bomba ad energia finché non sarete scesi fino all'ultima mezza sbarra d'energia: i razzi vi serviranno, poiché se siete molto lontani da un pianeta i quattro Asps torneranno a farsi vivi.
Prendete la mira quando state andando a velocità media, e quando c'è un aggancio non sparate i razzi ma usate il laser.
Le navi che vi passano sopra (con l'intento di prendervi alle spalle) possono essere distrutte, non solo una alla volta ma anche in gruppi di due o tre (o anche di quattro o cinque, se proprio siete bravissimi!).
Se riescono a passarvi dietro fermatevi e non inseguiteli, se no vi allontanerete ancor di più dal pianeta.

FAIRLIGHT

Parte A: prendete la permanega, accatastate tutto sotto l'arco con la corona in cima, prendete la corona e scendete nelle caverne.
Parte B: esponete la corona ed esplorate le pareti finché vi trovate in una tomba. Spostate il corpo e poi la lapide di destra e cadrete in un'altra tomba. Prendete il Libro della Luce. Usate la pergamena per tornare nel cortile.
Parte C: prendete la croce spostando uno dei pannelli del trono nella sala a scacchi dove c'è lo spettro. Mettete il Libro della Luce, la corona e la croce in un posto sicuro.
Spingete tutto sotto la mensola di un'altra stanza a scacchi e troverete una pozione. Prendetela insieme al libro, alla croce e alla corona. Uscite dalle sale a scacchi e un corridoio vi condurrà a una grande porta fiancheggiata da delle armature. Seguite ad est questo corridoio e neutralizzate la guardia. Attraversate la porta e raggiungete in fretta il fondo della sala. Uscite e seguite il sentiero fino a giungere alla guardia che custodisce la chiave. Uccidetela, prendete la chiave e uscite da questo schermo passando per la porta.
Parte D: salite i gradini, e se sarete nella posizione giusta potrete attraversare con un balzo il fantasma che sorveglia la porta. Il modo migliore è di sostare il più vicino possibile ai gradini, farsi avanti e saltare. Salite i gradini successivi, uccidete il fantasma con la croce, passate per la porta e uccidete con la pozione il fantasma successivo. Ridiscendete fino a giungere al piano su cui stanno il barile e l'anfora. Prendete il barile e tornate di nuovo su fino a trovarvi nella sala delle due guardie. Uccidetele, salite e mettete il barile nell'angolo. Posate la corona accanto al barile. Assicuratevi che il libro sia in vista e poi saltate nella sala del mago. Prendete la chiave, lasciate cadere il libro e rifugiatevi nella sala sottostante. Siete ora liberi di andarvene passando per il cancello principale.

1- Gradini che portano al piano B.

2- Non passateci sotto, è una trappola: cadrete in un pozzo e dovrete ricominciare da capo.

3- Sotto questa mensola c'è una pozione nascosta: spingetela fuori con gli oggetti dell'altra stanza.

4- La croce nascosta è qui.

5- Base della torre B.

6- Base della torre C.

7- Base della torre A.

8- Piante carnivore: alla larga, sono molto pericolose!

9- collegamento tra il livello A e il livello B.

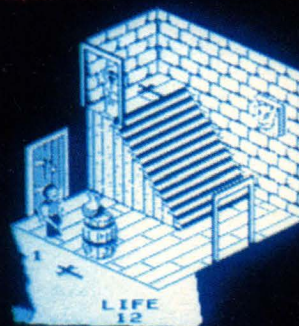
10- Il Libro della Luce è sotto questa stanza; prendetelo e poi usate la pergamena per tornare nel cortile.

11- Potete raggiungere l'altra stanza attraversando il muro.

12- Questi gradini portano a livello A.

13- Due elmi vuoti, che però non si trasformano mai in guardie.

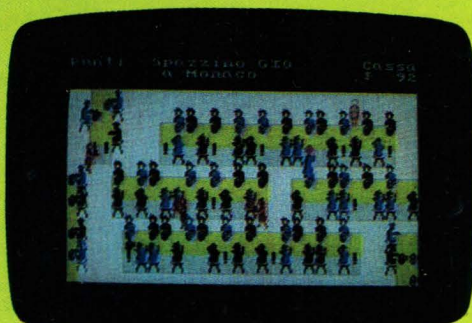
14- Le scale collegano le due stanze separate.

Simboli (nell'ordine):
Sgabello- tavolo- barile- libro- contaminuti- pozione- croce- zucca- gigante- fantasma- bolla- tromba d'aria- arco.

IL MOZZO

Un mozzo con qualche incubo: i terribili mostri che gli rendono impossibile il sonno e che lo inseguono mentre lui recupera le varie chiavi in giro per il suo mondo di terrore.

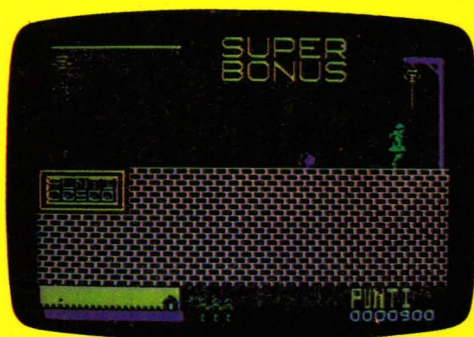
JOYSTICK
KEMPSTON - SINCLAIR - AGF

M	musica si/no
5	sinistra
6	basso
7	alto
8	destra
0	fuoco

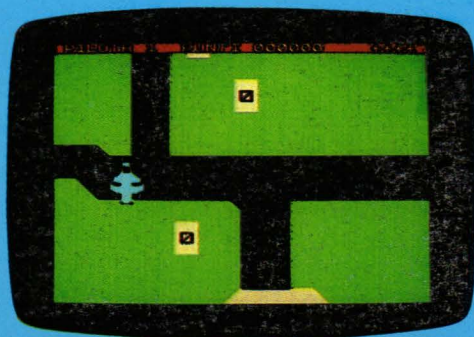
LO SPAZZINO

Uno spazzino un po' particolare alle prese non con la normale spazzatura di casa nostra ma con i disastri ecologici del mondo. Un "professionista" del "rifiuto" in giro con l'areo per tutto il mondo in Spagna alle corride, in Germania nelle immense birrerie. Al Carnevale. Ovunque la fatica è immensa.

JOYSTICK
KEMPSTON - AGF - SINCLAIR

tasti ridefinibili

IL GOBBO DI NOTRE DAME

Con questo bellissimo gioco siamo tornati indietro di qualche secolo: a Notre Dame un gobbo infelice è riuscito a far innamorare la bella Esmeralda. Ma al suo amore si oppongono degli omiciattoli cattivi e pericolosi guerrieri. Quindici livelli di gioco.

S	sinistra
W	destra
SYMBOL SHIFT	salta

RAID

La portaerei del comando NATO è in giro per il Mediterraneo. Improvvisamente via radio arriva l'ordine: mandare in esplorazione il caccia e fargli distruggere se attaccato, tutte le postazioni nemiche. Il caccia decolla e comincia la sua opera di grande attaccante.

G	gioca
T	tastiera
J	joystick
L	livello
Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
M	fuoco

TERMINATOR

Un lungo viaggio dentro i meandri di un calcolatore. Bisogna cercare di compiere una passeggiata, irta di pericoli, all'interno delle varie sezioni di un computer, raccogliendo gli oggetti che ci interessano e portandoli al connettore d'uscita (il data ous). I cattivi Ram o Led ci attaccano con le loro scariche elettriche.

JOYSTICK SINCLAIR - KEMPSTON

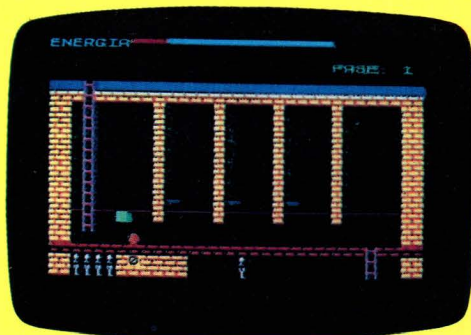
5/0	sinistra
6/Z	basso
7/A	alto
8/P	destra
0/M	fuoco

BABBO NATALE

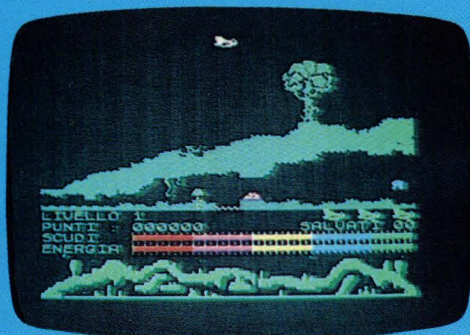
Anche se Natale è già passato, viviamo ancora quei magici momenti, seguendo il percorso della slitta di Babbo Natale lanciato a superare terre e monti alla ricerca dei regali da portare a chi se li è meritati durante tutto l'anno.

JOYSTICK

5	sinistra
6	basso
7	alto
8	destra
0	fuoco

LADDER GHOST

Il nostro eroe si trova in una casa maledetta dove si accorge con sommo terrore di essere inseguito da un nugolo di fantasmi. Per salvarsi da questi assatanati esseri extrasensoriali, non ha che da cercare la via del tetto ma non è così facile come a dirsi. I fantasmi e le streghe lo considerano un perfetto intruso e cercano di ucciderlo in mille modi. La sua energia è purtroppo limitata e quindi deve cercare di limitare al massimo i movimenti e soprattutto i salti che significano un grande spreco di energia.

Z	sinistra
X	destra
0	salto
9	supersalto

CAVERN KILLER

L'obiettivo della missione è liberare gli esseri umani che sono tenuti in cattività e sono obbligati a lavorare nelle caverne degli alieni. Ogni volta che riuscirai a salvare gli otto uomini di un livello la porta d'energia si apre e ti permette di passare al livello successivo. La tua astronave è protetta da uno scudo d'energia.

JOYSTICK KEMPSTON
SINCLAIR - AGF - PROTEK

QWERT	alto
ASDFG	basso
CAPS ZXCV	cambia direzione
L	motore
ENTER	fuoco
YUIOP	pausa
BREAK	abbandona il gioco

ZORRO

Ai bei tempi in cui gli eroi erano tutti denti bianchi e ardimento, Zorro vagava per la selvaggia frontiera del Messico, riparando ai torti che soldati prepotenti recavano ai contadini inermi. In tutto lo stato erano famose la sua spada e la sua dolorosa ''firma''- una Z incisa con la punta della lama - ma il suo lignaggio aristocratico restava nascosto dietro una maschera nera. Le autorità gli avevano posto una taglia sulla testa, ma la popolazione delle campagne era sempre pronta ad aiutarlo. Era soprattutto un soldato, il sergente Garcia, a voler catturare Zorro, e pur d'incassare la taglia era pronto a qualsiasi sotterfugio, lecito o illecito che fosse. In questo gioco della US Gold, Garcia ha catturato una graziosa señorita e l'ha rinchiusa al forte. Per salvare la ragazza e sconfiggere Garcia, Zorro dovrà superare le insidie di parecchi schermi, in ognuno dei quali dovrà risolvere un rompicapo.
Il punto di partenza è il pozzo all'esterno dell'albergo Ole 6. Garcia sta lottando con la senorita sul balcone, e il fazzolettino di lei cade da basso, andando a finire sulla manovella del pozzo: tocca a Zorro andarlo a prendere. I problemi e i rompicapi hanno diverse soluzioni: per esempio, per passare da una parte all'altra dell'albergo ci si può arrampicare e poi saltare oppure rimbalzare sul divano e poi balzare a destra. Se si opta per il divano, per raggiungere un'altezza decente bisogna tener premuto il tasto per almeno 30 secondi... e

poi, premuto l'apposito tasto, Zorro balzerà nell'altra parte dell'albergo. Da lì, Zorro supererà il cimitero - in cui ci sono soltanto una pietra tombale, alcune croci e una chiesa diroccata pullulante di soldati nemici - e raggiungerà lo schermo del forte.
Subito il ponte levatoio viene alzato per negarvi l'accesso al forte - non vi resta che guardare il vostro amore che vi saluta tristemente dalla cella in cui è prigioniera. Incoraggiato dal grosso cuore che pulsa sopra la testa di lei (ma è un gioco avventuroso o dell'orrore?), Zorro balza all'albergo, supera il divisorio e passa agli schermi-rompicapo in cui troverà gli oggetti che gli saranno utili (tra i quali una chiave e una bottiglia di vino).
Non si sa bene come, ma nella stalla c'è un toro che monta la guardia ad un ferro di cavallo portafortuna: se cercherete di saltargli sopra e afferrare il ferro, vi farà volare sulle proprie corna.
Affrontate con logica questi problemi: in questo caso, per esempio, la bestia sarà molto più docile se la marchierete. Arrivarci non è difficile, dato che nella stalla trovere tutto il necessario: braciere, ferri e mantice.
Anche il sottosuolo vi darà un bel da fare: lo raggiungerete attraverso un pozzo - ma quale? Una volta superate le sfere che galleggiano nel lago (anche qui bisognerà saltare), Zorro deve attraversare le catacombe e liberare un gruppo di contadini imprigionati dal malvagio sergente Garcia.
Soltanto dopo aver compiuto queste imprese potrete liberare la vostra bella ma - tanto per complicare le cose - avrete alle calcagna i soldati di Garcia.
Tra un'impresa e l'altra, Zorro dovrà affrontare dei duelli alla spada - con la quale bisogna dire che è sempre piuttosto lesto di mano, anche se non sta duellando.
Zorro è un po' un **Jet Set Willy** spadaccino, però con meno stanze e con una grafica peggiore - un abbinamento di nero e di giallo con i personaggi tremolanti non è per tutti i gusti! Con tutti quei salti e la ragazza che attende a mo' di Esmeralda, il gioco somiglia un po' anche a **Hunchback** - ma il guaio è che è ben poco appassionante e riserva pochissime sorprese.

IL GIGANTE

La vendetta del gigante è tremenda. Il nostro eroe-amico non avrà pace e non potrà tornarsene a casa sino a quando non sarà riuscito a prendere tutti gli oggetti sparsi.

JOYSTICK KEMPSTON

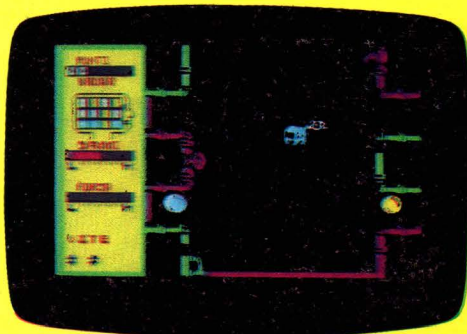
Q	sinistra
W	destra
P	salta
O	alto
K	basso

ULRICH

Il personaggio mitologico è nel vostro Spectrum. Deve ristabilire la pace tra la sua gente cercando di trovare la porta del tempo per passare attraverso le ere e giungere ai nostri giorni. Una grafica fantastica un incredibile numero di schermi per questo avvincente gioco.

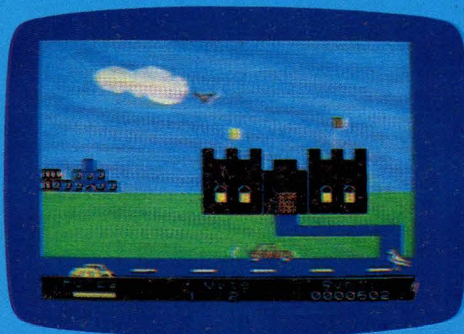
JOYSTICK SINCLAIR-KEMPSTON

Z/M/5	sinistra
X/SYMBOL/8	destra
0 / 1	volare

MICROCHIP

La microchirurgia ci fa vedere l'interno del cervello di un robot diviso in dodici settori. Per far funzionare questo robot occorre che le condutture di plasma (color rosso) e di olio lubrificante (color verde) siano sempre riparate e tenute lontane dagli insetti con le speciali bolle.

JOYSTICK SINCLAIR-KEMPSTON-PROTEK-AGF

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
M	fuoco

JO IL PICCIONE

Un piccione alla ricerca dei piccoli vermi da riportare nel suo nido. L'uccello rosso è in caccia ma ora ci sono le uova esplosive.

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Q	sinistra
W	destra
P	alto
L	basso
da N SYMBOL SHIFT	fuoco

WILDERS

Un astronauta ha molti compiti da svolgere. Uno dei più difficili è quello di recupare nello spazio tutte le specie esistenti di forme vitali per riconsegnarle agli scienziati a terra che le dovranno esaminare. Lanciato nell'iperspazio di Marte il nostro eroe cerca di recuperare le forme vitali dosando forze e ossigeno.

JOYSTICK
PROTEK-SINCLAIR-KEMPSTON

1	suono si/no
2	pausa
3+4	esci dal gioco
	tasti ridefinibili

BASEBALL MATCH

In 3/6/9 innings due squadre si affrontano alla morte. Un punto per ogni giocatore che dopo la battuta riesce a fare il giro del campo. L'inning termina quando le due squadre hanno perso entrambe 3 uomini. Si perde un uomo con 3 sbagli in battuta o se si è "toccati".

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

istruzioni nel programma
tasti ridefinibili

RUNAWAY ROBOTIERS

Un'allucinante scacchiera spaziale con mille cunicoli è lo sfondo di questo strepitoso gioco il cui obiettivo è riuscire a portare la bomba nucleare oltre la zona ∅ per distruggere la base aliena. Non è compito da poco anche in considerazione dei tanti ostacoli robotizzati che ci si parano davanti. Provate voi facendo affidamento sull'autoroboton e l'iperroboton.

JOYSTICK
KEMPSTON-PROTEK-SINCLAIR

1	avanti
O	sinistra
P	destra
H	stop
SPACE	fuoco

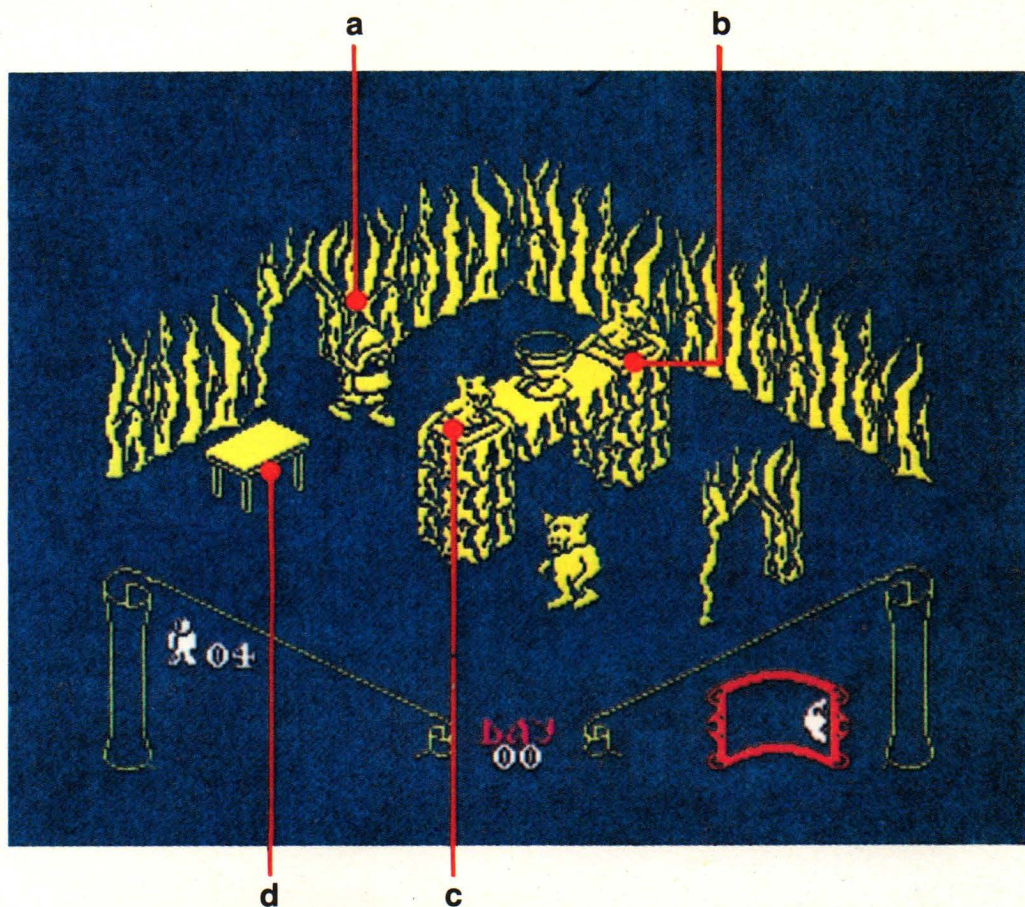
THE CHINA CLASH

Gli schermi si succedono sempre più difficili sino all'ultimo quando bisogna uccidere il Grande Demone. Per completare uno schermo, occorre raccogliere tutti gli oggetti gialli. A volte basta prenderne uno solo, ma attenzione, deve essere quello giusto se no...

JOYSTICK
KEMPSTON-PROTEK-SINCLAIR

O	sinistra
P	destra
Q	alto
A	basso
da Z a M	pugno/calcio
SYMBOL SHIFT	musica si/no
ENTER	pausa
BREAK	lascia gioco

COME VINCERE A...

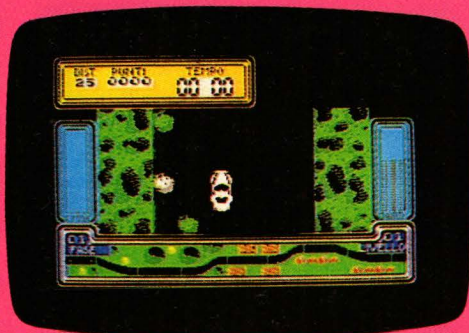
KNIGHT LORE

a Ricordate che i talismani vanno messi nel pentolone nel giusto ordine. Per scoprire qual è il primo che vi serve dovrete per forza tornare al covo dello stregone, all'inizio. L'oggetto di cui avete bisogno lampeggia al di sopra del calderone. **b** Non scherzate con lo stregone! Quando è affaccendato attorno al pentolone sembra tanto innocuo e carino, ma se lo toccate dovrete dire addio a un'altra vita! **c** Lo stregone vi permetterà di aggiungere gli ingredienti al pentolone solo quando brilla il sole. Con la luna piena, quando vi siete trasformati in licantropi, il contenuto del calderone cercherà di farvi la festa. Concedetevi un sacco di tempo ed evitate questa sala se il sole è già al tramonto.... **d** Un consiglio: dato che gli oggetti vengono accettati solo nell'ordine corretto, forse sarebbe una buona idea radunarne il più possibile e poi lasciarli nelle sale adiacenti. Fate poi un salto nell'antro, e se sarete fortunati troverete a portata di mano proprio il talismano che vi serve.

a Come tutte le brave sentinelle, anche questa segue sempre lo stesso percorso- avanti e indietro da porta a porta. Il solo modo per farla deviare è di spingerle davanti il tavolo quando dovrete prendere l'oggetto. Non preoccupatevi: è un po' tonta, e darà solo uno scossone al tavolo, senza spingerlo di lato! **b** non c'è bisogno d'usare il tavolo per arrivare in cima all'arco: basta mettersi in piedi su un oggetto, e poi spiccare il salto.

Questo è un buon consiglio per superare tutti quegli ostacoli che sulle prime sembrano insormontabili.

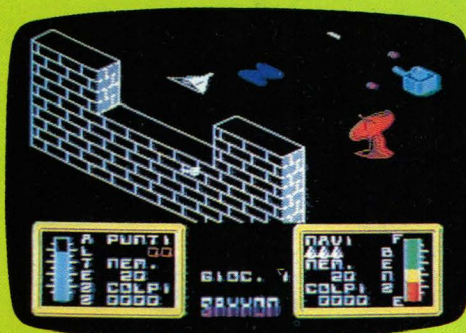
c Non toccate gli ornamenti!

Anche se sembrano solo innocue teste di lupo, sono letali come lupi veri! In tutto il castello troverete oggetti inaminati che ve l'hanno giurata. **d** Se volete dominare la situazione. Spingetelo sotto l'arco e usatelo come trampolino per saltare fino al talismano.

RALLY

Un gioco in 2 fasi: prima si sceglie l'equipaggiamento con cui si affronterà la II fase, quella della corsa. Nuovi acquisti di equipaggiamento prima delle fasi 1/3/5/7.

JOYSTICK KEMPSTON

Z	sinistra
X	destra
O	accelera
P	frena

SAXXON

Senza dubbio un gioco famosissimo. È la storia fantastica di un'astronave che a spasso nell'iperspazio deve penetrare nelle mitiche fortezze dell'Ultragalassia a colpi di laser. Per farlo deve cercare innanzitutto di non schiantarsi contro le altissime mura del castello e poi di superare le tante difese (missili, barriere elettronucleoniche cannoncini ecc.) che sorgono improvvisamente contro il suo pazzo tentativo.

JOYSTICK KEMPSTON-AGF-PROTEK-SINCLAIR

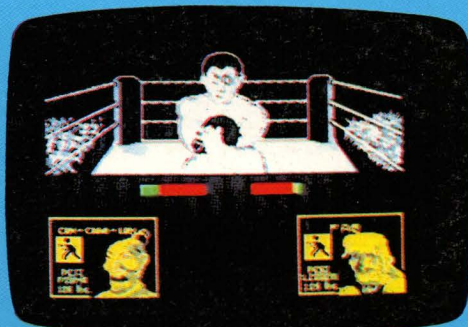
I	sinistra
P	destra
Q	basso
Z	alto
N	fuoco

MAGICO

Come uscire dal labirinto prima possibile? Bisogna trovare tutti e 4 i pezzi del leone d'oro sparsi nei sette livelli. Potete usare gli ascensori o i tombini. Se trovate un ascensore magico potete andare al livello che volete ma dovete conoscere il codice segreto.

JOYSTICK KEMPSTON

O	sinistra
P	destra
Q	alto
A	basso
M	fuoco

SUPER BOX CHALLENGE

Lo scopo è vincere il titolo mondiale di pugilato. Per riuscirci devi sconfiggere cinque avversari, in ordine crescente di forza, in combattimenti di quattro ruound. Per riuscire a sconfiggere un avversario devi farlo crollare al suolo per ben tre volte.

JOYSTICK KEMPSTON

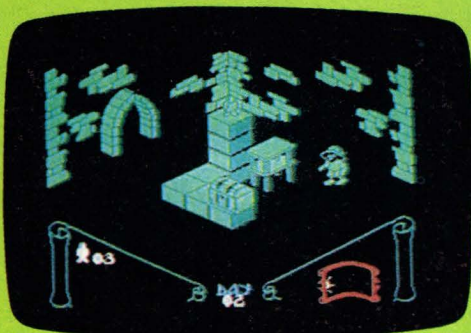
da 1 a 5	attacca a sinistra
da 6 a 0	attacca a destra
da Q a T	difesa sinistra
da I a P	difesa destra
SPACE	pausa
CAPS SHIFT	riparti

JET MOON

Lo scopo del gioco è recuperare il grande monolite nascosto in una caverna lunare. Per poter entrare in questa caverna devi però recuperare gli otto alchemi che ne formano la chiave. Sulla superficie lunare ci sono delle strane creature, le talpe lunari, capaci di mangiare i muri delle caverne sotterranee aprendo così dei passaggi tra una caverna e l'altra. Per riuscire ad esplorare tutte le caverne ed a completare il gioco è perciò necessario catturarne una.

JOYSTICK
KEMPSTON-SINCLAIR-PROTEK-AGF

da 1 a 0	cambia tra uomo e talpa
ENTER	pausa
	Per l'astronauta:
da Q a P	salto
da A a L	arpioni gravitazionali
da Z a SPACE	sinistra o destra
	Per la talpa lunare:
da Q a P	alto
da A a L	basso
da Z a SPACE	sinistra o destra

LICANTROPUS

Un uomo può diventare un lupo? Vedendo questo gioco diremmo di si. Lo diventa quando viene sera e la luna fa capolino. Per vivere l'uomo deve diventare lupo...

JOYSTICK
SINCLAIR-KEMPSTON-AGF-PROTEK

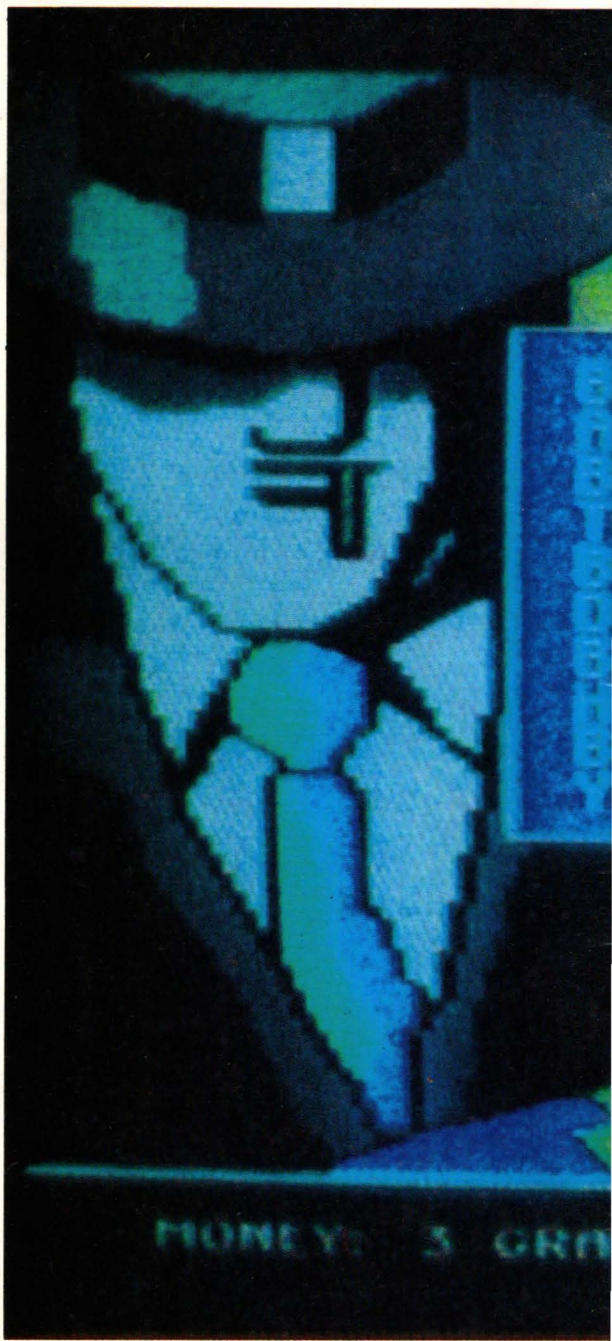
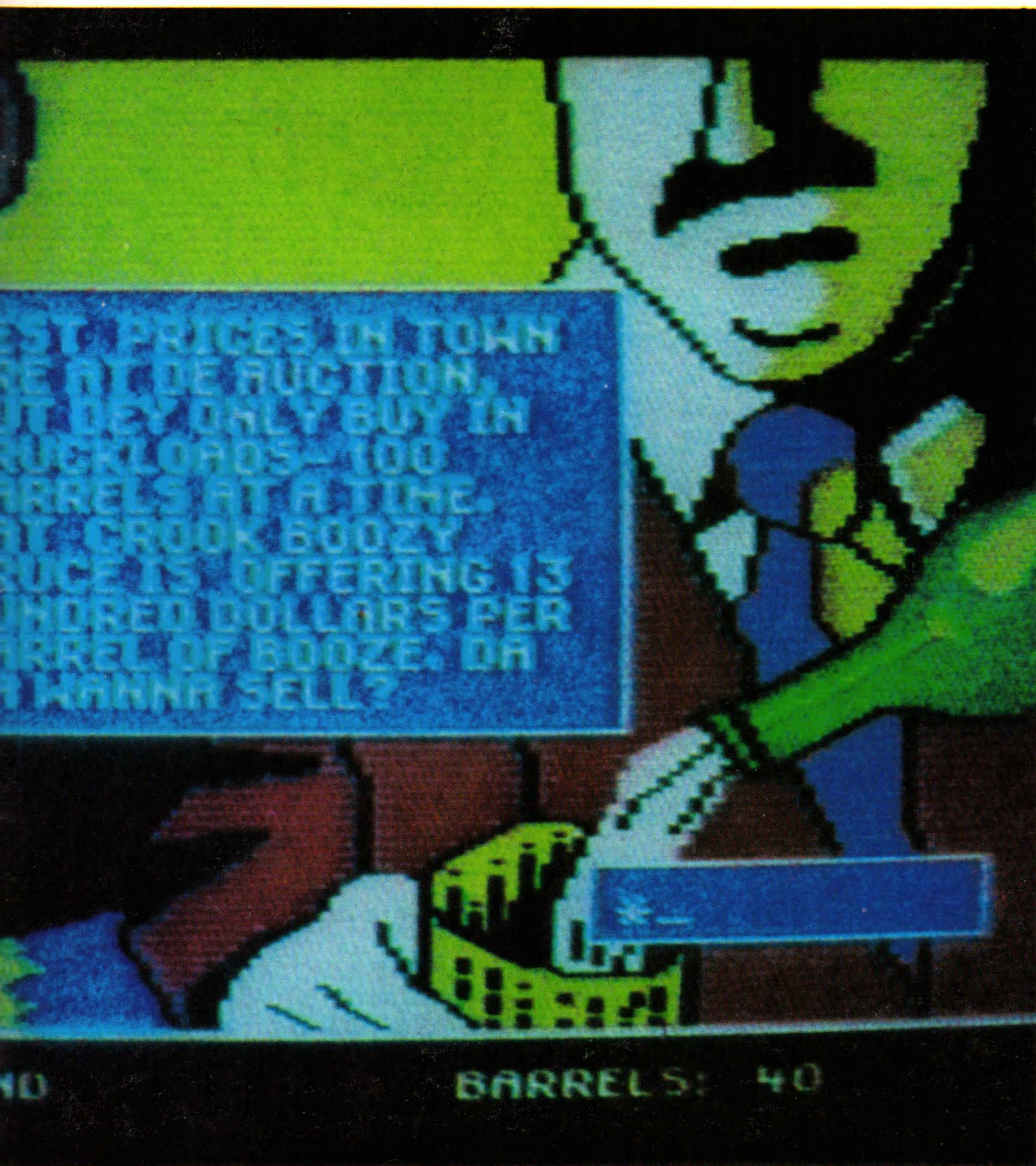
da A a ENTER	avanza
da CAPS a BREAK	gira
da Q a P	salta

QUESTO MESE IN EDICOLA PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!

MUGSY'S

Perché questo gioco si chiami **Mugsy's Revenge** è un mistero, dato che il primo **Mugsy** non ha mai avuto una versione Spectrum. In ogni caso, i fortunati utenti dello Spectrum possono oggi sentirsi dei veri gangster di Chicago.
È il 1919. Il Proibizionismo impedisce il consumo legale dell'alcool in tutta l'America- e Mugsy e la sua gang di tagliagole vogliono diventare ricchi contrabbandando oltre frontiera il whisky distillato clandestinamente in Canada.
Mugsy's Revenge è sostanzialmente un gioco di compravendita in cui dovete commerciare in alcool e in night club, assumere gorilla e corrompere poliziotti- col computer nel ruolo di banchiere.
Non crediate però di poter giocare come dei ragionieri scrupolosi, poiché se siete troppo cauti il programma contiene degli elementi casuali che possono mettervi i bastoni tra le ruote: per esempio i G-men, sempre alle vostre costole, e l'Organizzazione, che non vi vuole veder diventare troppo potenti.
In effetti, un gioco di compravendita non è proprio il massimo, e ad essere sinceri è solo la sua grafica eccezionale ad evitargli d'essere cestinato per mancanza di giocabilità. E invece, la grafica è tale da elevare il gioco ad un livello a sé stante. In uno degli schermi c'è una sala da bigliardo con una insegna al neon le cui lettere si accendono una per una finché tutta l'insegna è illuminata, poi si spegne e ricomincia di nuovo: l'effetto è così bello che se ne rimane incantati.
La vicenda si snoda nel testo che scrolla nelle finestre sovrimpresse alle immagini. I comandi sono facili da immettere: basta un tasto ad esempio per il numero di barili di whisky che si vuol comprare o il numero dei gorilla da assumere.
Ci sono anche alcune sequenze avventurose in cui le gang rivali si affrontano sparando: robetta semplice, con su, giù, destra e sinistra e barretta spaziatrice per sparare (se si gioca con la tastiera). Robetta semplice, certo, ma pur sempre un meritato sollievo per

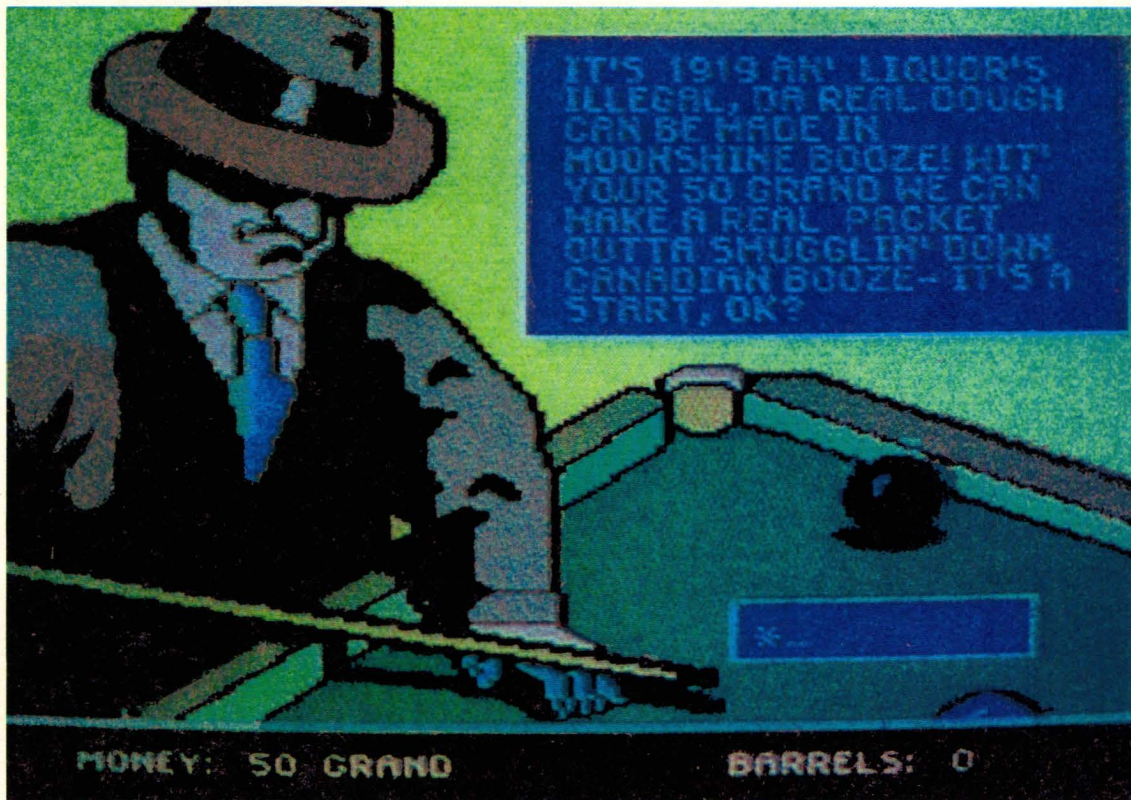
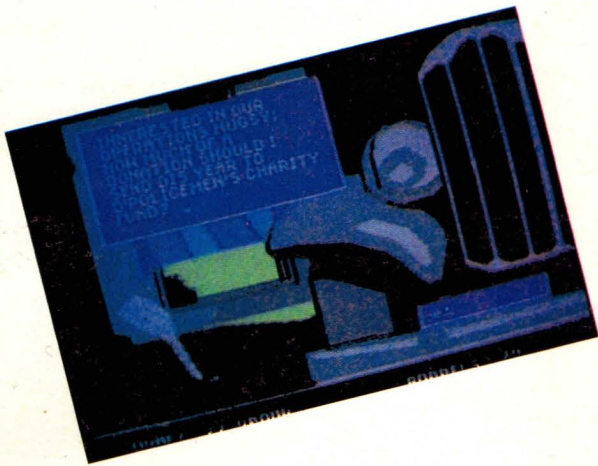
REVENGE

EST PRICES IN TOWN
E OLDE AUCTION,
T DEY ONLY BUY IN
UCKLOADS-100
RRELS AT A TIME.
AT CROOK BOOZY
UCE IS OFFERING 13
NDRED DOLLARS PER
RREL OF BOOZE. DA
WANNA SELL?
*_
ND
BARRELS: 40

chi è assillato dal comprare, dal vendere o dal far soldi.

In **Mugsy's Revenge** bisogna soprattutto guadagnare: se si finisce l'anno con meno di quanto si aveva all'inizio, si può essere costretti a passare la mano ai "ragazzi". E i "ragazzi" non hanno peli sulla lingua: alla fine di un anno particolarmente magro può anche capitare di sentirsi dire: "Non riusciresti a dirigere neanche un asilo!"

La parlata della mala eccheggia in tutto il gioco, e non è che uno dei tanti segni dell'attenzione che è stata dedicata ai dettagli: i gangster ad esempio, sono vestiti dalla testa alle ghette con assoluta fedeltà alla moda degli anni Venti.

Peccato che questa grafica eccellente e una bella colonna sonora di ragtime vadano sprecati in **Mugsy's Revenge**- un gioco, a dire il vero, ben povero di contenuti.

Cristina Barigazzi

AIUTO, SI È ROTTO LO SPECTRUM!

Vi diamo in queste pagine un elenco completo dei riparatori inglesi di Spectrum. Potete scrivergli in caso il vostro concessionario Sinclair abbia alzato bandiera bianca!

Adaptors and Eliminators, 14 Thames Street, Louth, Lincolnshire. (050782) 8011.
ASTEC (UK), 16 Albury Close, Reading, Berkshire. (0734) 53067.
CPC, 194-200 North Road, Preston, Lancashire. (0772) 555034.
Ferranti Semiconductors, Computer Road, Hollinwood Avenue, Oldham, Lancashire. (061) 6826844, (061) 6240515/6661.
Maplin Electronics, Southend on Sea, Essex. (0702) 552961.
National Semiconductors (UK) Ltd, 301 Harpur Centre, Horne Lane, Bedford. (0234) 47147.
NEC (UK) Ltd, Block 3, Carfin Industrial Estate, Motherwell. (0698) 73221.
Sinclair Research Ltd, Camberley, Surrey. (0276) 685311.
Texas Instruments, Manton Lane, Bedford, Bedfordshire. (0234) 223000, (0234) 211655.
Timex Corporation, Camperdown Plant, Harrison Road, Dundee, Tayside. (0382) 819211.
Verran (Computerfix), Units 2H & 2J, Albany Park, Frimley Road, Camberley, Surrey. (0276) 66266.
Zilog (UK) Ltd, Zilog House, 45-53 Moorbridge Road, Maidenhead, Berkshire. (0628) 39200.
Abacus Electronics, Kennet House, Pembroke Road, Reading, Berkshire. (0734) 33311.
Access Electronic Components Ltd, Austin House, Bridge Street, Hitchen, Hertfordshire. (0462) 57244.
Alpha Electronic Components Ltd, 66 Wieburg, Wang, Hitchin, Hertfordshire. (0462) 57244.
AM Lock Distribution Ltd, Nevill Street, Middleton Road, Oldham, Lancashire. (061) 6520431.
Anzac Components Ltd, Burnham Lane, Slough, Buckinghamshire. (06286) 4701.
Axion Electronics Ltd, Unit F, Turnpike Road, Cressex Industrial Estate, High Wycombe, Buckinghamshire. (0494) 442181.
BA Electronics Ltd, Millbrook road, Yate, Bristol. (0454) 315824.
Celdis Ltd, 37-39 Loverrock Road, Reading, Berkshire. (0734) 585171.
Crellon Electronics Ltd, 380 Bath Road, Slough, Berkshire. (06286) 4434.
Dialogue Distribution Ltd, Watchmore Road, Camberley, Surrey. (0276) 682001.
DTV Group, 10-12 Earnest Avenue, West Norwood, London SE27. (01) 6706166.
Farnell Electronic Components Ltd, Canal Road, Leeds. (0532) 636311.
Hawke Electronics Ltd, Amotex House, 45 Hanworth Road, Sunbury on Thames, Middlesex. (01) 9797799.
Hill Electronics (NI) Ltd, 290 Antrim Road, Belfast, Northern Ireland.
ITT Multicomponents, Edinburgh Way, Harlow, Essex. (0279) 442971.
Macro Marketing Ltd Burnham Lane, Slough, Berkshire. (06286) 4422.
Quarndon Electronics Ltd, Slack Lane, Derby. (0332) 32651.
STC Electronics, Edinburgh Way, Harlow, Essex. (0279) 26777.

COMPONENTI ELETTRONICHE
Z80A: Zilog, SGS, NEC (Spectrum/ZX-81).
ULA: Ferranti (Spectrum/ZX-81).
ROM: Hitachi, NEC (Spectrum), Mostek, Motorola (ZX-81).
RAM: 4116 type — NEC, National Semiconductors, Texas Instruments, ITT (Spectrum). 4532 type — Texas Instruments, OKI (Manhattan Skyline) (Spectrum). 2114 type — Motorola, NEC (ZX-81). 4118 type — Mostek (ZX-81). 2K type — Mostek, Toshiba, Motorola, Texas Instruments, NEC (ZX-81).
LM1889: ICI4 — National Semiconductors (Spectrum).
TTL: 74LS00/74LS32/74LS157 — Texas Instruments, SGS, Motorola, National Semiconductors, NEC.

RITAGLIA LUNGO IL BORDO SEGNATO IN NERO E PIEGA SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME

PROGRAMMI PER SPECTRUM

HIT PARADE SPECTRUM 2

HIT PARADE

SPECTRUM

2

LATO A / SPECTRUM

	COUNTER
INTRODUZIONE - 1 FEREFLY	□ □ □
2 SUPERFLIPPER - 3 SETEBELLO	□ □ □
4 FRIGUS - 5 IL GATTO	□ □ □
6 GIANNI L'ERMELLINO	□ □ □
7 SENZA TREGUA	□ □ □
8 COMPUTER OLIMPICS 1°	□ □ □
9 IL MOZZO - 10 LO SPAZZINO	□ □ □
11 IL GOBBO DI NOTRE DAME	□ □ □
12 RAID - 13 TERMINATOR	□ □ □
14 BABBO NATALE- 15 LADDER GHOST	□ □ □

LATO B / SPECTRUM

	COUNTER
16 CAVERN KILLER - 17 IL GIGANTE	□ □ □
18 ULRICH -19 MICROCHIP	□ □ □
20 JO IL PICCIONE - 21 WILDERS	□ □ □
22 BASEBALL MATCH	□ □ □
23 RUNAWAY ROBOTIERS	□ □ □
24 THE CHINA CLASH - 25 RALLY	□ □ □
26 SAXXON - 27 MAGICO	□ □ □
28 SUPER BOX	□ □ □
29 JET MOON - 30 LICANTROPUS	□ □ □

QUESTA CASSETTA È DI

NOME

COGNOME

VIA N.

CITTÀ

ANNOTAZIONI